FLOLA KIT:
SEBUAH MEDIA UNTUK MENYOSIALISASIKAN PROGRAM *FOOD BANK* BAGI ANAK INDONESIA

KARYA ILMIAH YANG DIAJUKAN UNTUK MENGIKUTI PEMILIHAN MAHASISWA BERPRESTASI TINGKAT NASIONAL

OLEH

FEDORA LOLA

NPM 1706018574

PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PERKANTORAN

PROGRAM PENDIDIKAN VOKASI

UNIVERSITAS INDONESIA

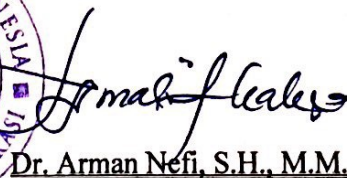
DEPOK, 2019

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Karya Tulis	: FLola Kit: Sebuah Media untuk Menyosialisasikan Program *Food Bank* bagi Anak Indonesia
Nama	: Fedora Lola
NIM	: 1706018574
Program Studi	: Administrasi Perkantoran
Fakultas	: Program Pendidikan Vokasi
Universitas	: Universitas Indonesia
Dosen Pembimbing	: Dr. Diaz Pranita, M.M.
NIP/NIDN	: 0317049504

Depok, 16 April 2019

Dosen Pembimbing,	Mahasiswa,
Dr. Diaz Pranita, M.M.	Fedora Lola
NIP/NIDN 0317049504	NIM 1706018574

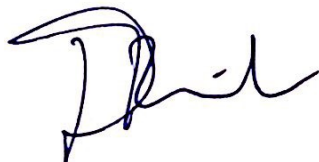
UNIVERSITAS INDONESIA PUSAT ADMINISTRASI

Direktur Kemahasiswaan

Dr. Arman Nefi, S.H., M.M.

NUP 0508050277

SURAT PERNYATAAN

Saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Fedora Lola
Tempat/Tanggal Lahir	: Jakarta, 17 September 1999
Program Studi	: Administrasi Perkantoran
Fakultas	: Program Vokasi
Perguruan Tinggi	: Universitas Indonesia
Judul Karya Tulis	:FLola Kit: Sebuah Media untuk Menyosialisasikan Program *Food Bank* bagi Anak Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa Karya Tulis Ilmiah yang saya sampaikan pada kegiatan Pilmapres ini adalah benar karya saya sendiri tanpa tindakan plagiarisme dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba karya tulis.

Apabila kemudian hari ternyata pernyataan saya tersebut tidak benar, saya bersedia menerima sanksi dalam bentuk pembatalan predikat Mahasiswa Berprestasi.

Depok, 16 April 2019

Dosen Pendamping

Dr. Diaz Pranita, M.M.
NIP/NIDN 0317049504

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL TGL 20 96001AFF074813474 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Fedora Lola
NIM 1706018574

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang telah memberikan berkat dan anugerah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berjudul "FLOLA KIT: SEBUAH MEDIA UNTUK MENYOSIALISASIKAN PROGRAM *FOOD BANK* BAGI ANAK INDONESIA" dengan baik dan tepat pada waktunya.

Karya tulis ini berisikan informasi mengenai penyebab kelaparan dan kekurangan gizi serta solusi dengan melakukan sosialisasi untuk menumbuhkan tingkat kepedulian sosial di Indonesia, khususnya bagi anak-anak. Diharapkan karya tulis ini dapat memberikan informasi kepada kita semua tentang pentingnya untuk berbagi dalam rangka mengurangi kelaparan dan memperbaiki tingkat kepedulian di Indonesia.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu penulis harapkan demi kesempurnaan karya tulis ini.

Akhir kata, penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan karya tulis ini.

Depok, 15 April 2019

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

RINGKASAN

Kelaparan merupakan penyebab utama kematian di dunia dan memiliki dampak buruk yaitu kekurangan gizi. Sumber daya alam yang melimpah tidak menjamin setiap kebutuhan sandang dan pangan manusia terpenuhi. Akses yang tidak merata dan penanganan yang tidak efisien membuat jutaan orang menderita kekurangan gizi.

Di Indonesia tercatat bahwa masih ada 19,4 juta orang yang mengalami kelaparan. Hal ini menunjukkan bahwa keadilan pangan belum sepenuhnya menyentuh seluruh warga Indonesia. Selain itu, sebanyak 13 juta ton makanan terbuang setiap tahunnya. (Food and Agriculture Organization, 2018)

Perilaku ini tidak hanya membuat jutaan orang kelaparan dan tidak mendapatkan nutrisi yang tepat, tetapi juga berdampak buruk terhadap lingkungan sehingga membuat sisa dan jejak karbon makanan meningkatkan emisi gas rumah kaca yang pada akhirnya menyebabkan perubahan iklim.

Dunia dengan *zero hunger* memiliki efek yang sangat banyak dan dapat meningkatkan perekonomian, kesehatan, pendidikan, kesetaraan, dan pengembangan sosial. *Zero hunger* merupakan kunci untuk masa depan yang lebih baik bagi semua orang. Hal ini menunjukkan bahwa *zero hunger* memiliki pengaruh yang cukup besar untuk mewujudkan pembangunan berkelanjutan yang berkualitas.

Tingkat kelaparan dan kekurangan gizi di dunia akan semakin buruk jika tidak segera ditangani. Untuk mengatasi masalah ini, penulis membuat sebuah gerakan mendukung *food bank* dengan cara sosialisasi kepada anak-anak Indonesia melalui **FLola Kit.**

FLola Kit ini diharapkan dapat membantu anak-anak untuk memahami tentang *food bank* dan meningkatkan sosialisasi mengenai *food bank* sehingga dapat meningkatkan kepedulian sosial dan mengurangi tingkat kelaparan di Indonesia. Selain itu, gerakan *food bank* ini juga mendukung *climate action* dengan mengolah sisa makanan untuk diberikan kepada yang membutuhkan.

Kata kunci: food bank, flola kit, climate action, zero hunger, kelaparan.

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

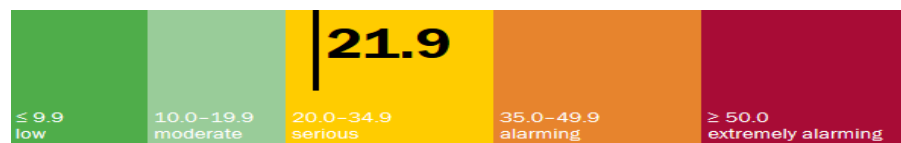
Pangan merupakan salah satu isu global dan berpengaruh besar di dunia. Keamanan pangan akan menunjang pembangunan berkelanjutan. Akses pangan yang merata dapat membuka kemajuan dalam bidang sosial, politik, pendidikan, kesetaraan, dan alam. Tujuan pengelolaan pangan salah satunya untuk mencapai "*zero hunger*".

Pentingnya pangan dan pemberantasan kelaparan di dunia membuat masalah pangan menjadi sasaran pembangunan global sejak tahun 2015 yang disebut SDGs atau *Sustainable Development Goals.* Penanganan masalah kelaparan berkaitan dengan tujuan ke-2 SDGs, yaitu memastikan nol kelaparan (*zero hunger*) bagi semua orang dan semua umur (United Nations, 2015).

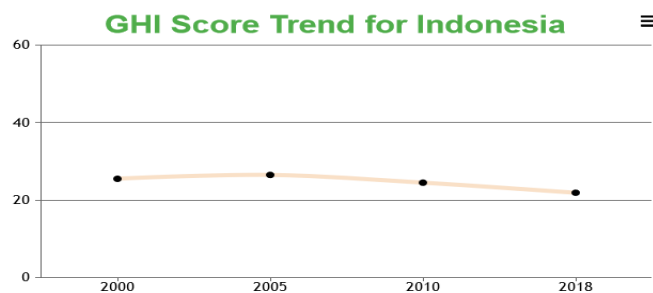
Dengan masalah tersebut, *zero hunger* juga sangat berkaitan dengan tujuan-tujuan pembangunan berkelanjutan lain. Tujuan-tujuan pembangunan berkelanjutan yang berkaitan dengan mencapai *zero hunger*, yaitu tujuan pembangunan berkelanjutan ke-1 tentang memastikan seluruh orang mendapatkan makanan yang bergizi dan bernutrisi sehingga dapat mengurangi kemiskinan, tujuan ke-2 tentang gizi yang baik sehingga dapat memengaruhi kesehatan, tujuan ke-5 tentang keamanan makanan dan nutrisi akan memperkuat pemberdayaan wanita, tujuan ke-6 tentang air yang bersih dan melewati proses sanitasi yang baik akan memengaruhi gizi masyarakat, tujuan ke-7 tentang efisiensi energi yang akan memengaruhi keamanan makanan dan nutrisi, tujuan ke-13 tentang produksi makanan sangat adaptif terhadap perubahan iklim dan risikonya, dan tujuan ke-15 tentang pertanian yang berkelanjutan akan memengaruhi produksi makanan. (Mollier, 2015)

Berdasarkan statistik Organisasi Pangan dan Pertanian PBB (FAO), 1,3 miliar ton makanan terbuang setiap tahun ketika lebih dari 800 juta orang menderita kekurangan pangan di seluruh dunia. Sementara itu, Indonesia menyumbang 13 ton makanan terbuang tiap tahun (Food and Agriculture Organization, 2018). Perilaku

ini tidak hanya membuat jutaan orang kelaparan di dunia dan tidak memperoleh nutrisi yang tepat, tetapi juga berdampak buruk terhadap lingkungan: memusnahkan sumber daya air, energi, tenaga kerja, modal, dan lahan serta menyebabkan peningkatan emisi gas rumah kaca. (RM, 2018)

Di sisi lain, menurut data dari Kelaparan Global Indonesia (GHI), tingkat kelaparan di Indonesia memasuki tahap serius dengan angka 21,9 dari skor yang telah ditentukan oleh Kelaparan Global Indonesia, yaitu 20.0 – 34.9.

Gambar 1. Indeks Kelaparan Global Indonesia

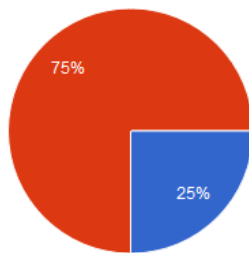
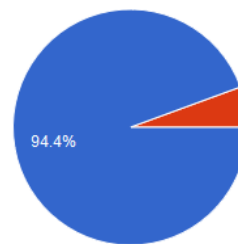
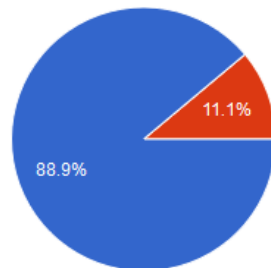
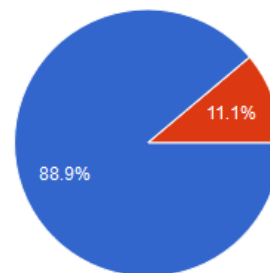
Sumber: Global Hunger Indonesia (GHI)

Grafik di atas menunjukkan tingkat kelaparan di Indonesia masih memprihatinkan sehingga dapat dikatakan bahwa Indonesia dalam kategori tingkat kelaparan serius. (Global Hunger Index, 2018). Walaupun demikian, tingkat kelaparan tersebut cenderung mengalami penurunan dibandingkan sepuluh tahun yang lalu (lihat Gambar 2), tetapi tetap harus mendapat perhatian serius dari semua pihak.

Gambar 2. Grafik Indeks Kelaparan Global Indonesia

Sumber: Global Hunger Indonesia (GHI)

Untuk mendukung *"zero hunger"*, diadakan terobosan baru *food bank* sebagai wadah untuk mendistribusikan makanan kepada yang membutuhkan dari berbagai sumber seperti restoran, hotel, atau pabrik makanan dengan cara mengelola makanan yang terdiri dari berbagai proses terhadap masalah

pengurangan jumlah sisa makanan yang terbuang, pengelolaan kelebihan pangan dan peningkatan akses masyarakat miskin terhadap pangan.

Masih rendahnya pengetahuan masyarakat akan *food bank* membuat perlunya sosialisasi mengenai gerakan ini kepada masyarakat. Oleh karena itu, penulis membuat survei untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan kesadaran masyarakat akan *food bank* dengan hasil sebagai berikut.

Keterangan Gambar: Warna Biru menyatakan Ya
Warna Merah menyatakan Tidak

Gambar 3. Hasil Survei Pengetahuan Masyarakat tentang *Food Bank*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasil survei menunjukkan bahwa pengetahuan masyarakat Indonesia tentang pentingnya *food bank* masih belum memadai. Bagi saya, pengetahuan tentang *food bank* perlu diperoleh masyarakat sejak usia dini. *Food bank* berperan penting dan harus disosialisasikan untuk memerangi kelaparan dan kekurangan gizi. Oleh karena itu, penulis menciptakan **FLola Kit**, yang berfungsi sebagai media untuk menyosialisasikan *food bank* dalam meningkatkan kepedulian sosial

masyarakat. Flola Kit merupakan mainan anak yang dikemas menjadi sebuah kit berbentuk persegi panjang, yang dirancang untuk memberikan sosialisasi mengenai *food bank* bagi anak-anak di Indonesia dalam menumbuhkan rasa kepedulian sosial sejak kecil dan memiliki sasaran anak-anak yang masih menduduki sekolah dasar (SD) atau anak-anak yang berumur 5—10 tahun.

1.2 Tujuan

Tujuan penulisan karya ilmiah ini adalah sebagai berikut:

a. Untuk memaparkan produk terobosan saya bernama **FLola Kit**, sebuah media untuk anak-anak dalam rangka menyosialisasikan program *food bank* di Indonesia.
b. Untuk menyosialisasikan program *food bank* yang bertujuan untuk mengurangi kelaparan di Indonesia melalui anak-anak.

1.3 Manfaat

Karya penelitian ini bermanfaat dalam beberapa hal berikut:

a. Anak-anak dapat lebih mudah memahami program *Food Bank*.
b. Anak-anak dapat mengaplikasikan kebiasaan untuk tidak membuang makanan dalam kehidupan sehari-hari.
c. Orang tua dan guru memiliki sebuah media untuk menerangkan kepada anak-anak mengenai kepedulian sosial.
d. Masyarakat lebih peduli dengan kebiasaan untuk tidak membuang makanan dan memahami konsep *food sharing.*

1.4 Metode Pengumpulan Data

Penulisan makalah menggunakan metode pengumpulan data dengan studi pustaka dan observasi. Studi pustaka adalah menggunakan referensi yang mendukung isi penelitian ilmiah ini berasal dari buku, laman web, atau artikel yang berkaitan dengan pembahasan penelitian. Observasi adalah pengamatan situasi yang terjadi untuk mengamati perilaku manusia, kegiatan, atau suatu proses

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kelaparan dan Penyebabnya

Kelaparan didefinisikan sebagai kondisi kurangnya konsumsi pangan kronik. Dalam jangka panjang, kelaparan kronis berakibat buruk pada derajat kesehatan masyarakat dan menyebabkan tingginya pengeluaran masyarakat untuk kesehatan. Kelaparan kronis dapat menyebabkan tingginya tingkat kematian bayi, rentan terhadap penyakit, dan gangguan pertumbuhan dan kepandaian. Kelaparan kronis menyebabkan anak kekurangan protein dan zat gizi mikro yang mereka butuhkan untuk pertumbuhan yang optimal. (Tanziha, Ikeu et al, 2005).

Kemiskinan dan kelaparan adalah dua tema yang tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lain, kemiskinan adalah aspek utama sebagai penyebab terjadinya kelaparan. Kemiskinan menyebabkan daya beli terhadap bahan makanan rendah sehingga status kecukupan gizi masyarakat tidak terpenuhi. Selain itu, ketidakcukupan gizi menyebabkan kerentanan terhadap serangan penyakit. Oleh karena itu, kelaparan atau kekurangan pangan merupakan bentuk terburuk dari kemiskinan yang dihadapi penduduk, di mana kelaparan merupakan suatu proses sebab-akibat dari kemiskinan.

2.2. *Food Bank*

Food bank didefinisikan sebagai organisasi nirlaba pada sukarelawan, yang bertujuan untuk memulihkan kelebihan makanan dalam masyarakat dan mendistribusikannya kembali kepada orang-orang yang membutuhkan, untuk mengurangi limbah makanan atau penyalahgunaan (Starkey et al, 1999). *Food bank* adalah organisasi nirlaba solidaritas sosial yang mendistribusikan makanan melalui beragam lembaga nirlaba solidaritas sosial untuk memberi makan orang berpenghasilan rendah (Martins et al, 2011). *Food bank* juga berfungsi sebagai pusat pengumpulan sumbangan makanan kaleng, segar, dan beku, dan minuman. (Handforth et al, 2013).

Pada umumnya, *food bank* tidak bertanggung jawab atas distribusi akhir makanan untuk populasi yang membutuhkan; alih-alih mereka mendistribusikannya di antara berbagai lembaga amal yang dikenal secara resmi dengan tujuan nirlaba, yang memiliki kontak langsung dengan pihak yang membutuhkan. (Berner & Brien, 2004). Singkatnya, peran *food bank* dapat berdampak positif pada lingkungan dan masyarakat, yaitu dengan mengurangi limbah dan kedua memberikan makanan untuk orang yang membutuhkan. (Pilar L. Gonzalex-Torre, 2015)

2.3 Perilaku Konsumsi Pangan

Menurut Elizabeth dan Sanjur (1981) yang dikutip dalam Suhardjo (1989), ada tiga faktor utama yang memengaruhi konsumsi pangan, yaitu karakteristik individu, karakteristik pangan, dan karakteristik lingkungan. Karakteristik individu misalnya umur, jenis kelamin, pendidikan, pendapatan, pengetahuan gizi, keterampilan memasak dan kesehatan. Sementara itu, karakteristik pangan misalnya rasa, rupa, tekstur, harga, tipe makanan, bentuk, bumbu dan kombinasi makanan. Karakteristik lingkungan yang memengaruhi preferensi konsumsi pangan adalah musim, pekerjaan, mobilitas, perpindahan penduduk, dan tingkat sosial pada masyarakat.

2.4 Perubahan Perilaku

Bentuk perubahan perilaku sangat bervariasi, sesuai dengan konsep yang digunakan oleh para ahli dalam pemahamannya terhadap perilaku. Bentuk-bentuk perilaku dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

1. Perubahan alamiah (*Neonatal Change*)

Perilaku manusia selalu berubah, yang sebagian terjadi karena peristiwa alamiah, seperti perubahan lingkungan fisik atau sosial, budaya dan ekonomi sehingga anggota masyarakat di dalamnya mengalami perubahan.

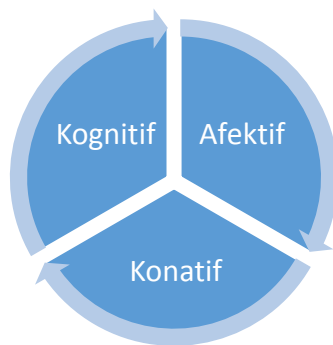
2. Perubahan Rencana (*Plane Change*)

Perubahan perilaku ini terjadi karena memang direncanakan sendiri oleh subjek.

3. Kesediaan Untuk Berubah (*Readiness to Change*)

Apabila terjadi sesuatu inovasi atau program pembangunan di dalam masyarakat, yang sering terjadi adalah sebagian orang sangat cepat untuk menerima inovasi atau perubahan tersebut (berubah perilakunya). Namun, sebagian yang lain sangat lambat untuk menerima perubahan tersebut. Hal ini disebabkan setiap orang mempunyai kesediaan untuk berubah yang berbeda-beda (Notoatmodjo, 2011).

2.5 Perubahan Perilaku pada Anak-Anak

Perubahan perilaku dapat dikaitkan dengan teori "*Three Parts of the Mind*" seperti gambar berikut.

Gambar 4. Kognitif, Afektif, dan Konatif

Sumber: Kolbe Corp

1. Kognitif adalah pengetahuan dan persepsi yang diperoleh dengan kombinasi pengalaman langsung dengan objek sikap dan informasi yang terakit dari berbagai sumber. Dalam hal ini yang termasuk kedalam kognitif ialah adanya pengetahuan akan *food bank* dan *food sharing*.
2. Afektif adalah sebuah perasaan atau emosi konsumen tentang produk atau merek tertentu. Dalam hal ini, yang dapat mengubah sebuah perasaan atau emosi konsumen khususnya anak-anak adalah mainan/kit atau karakter Si Rangkayo dan Si Cungkring.
3. Konatif adalah kemungkinan atau kecenderungan bahwa seseorang akan melakukan tindakan atau perilaku tertentu sehubungan dengan objek sikap. Dalam hal ini setelah melalui proses dari kognitif dan afektif, anak-anak akan memulai perubahan perilaku dan sikap. (Schiffman, Kanuk, & Wisenbilt, 2010)

2.6 *Story Telling*

Menurut Echols (Aliyah, 2011), *story telling* terdiri atas dua kata, yaitu *story* ‘cerita; kisah’ dan *telling* berarti ‘penceritaan’. Penggabungan dua kata itu, *story telling*, berarti ‘pengisahan’. S*tory telling* merupakan usaha yang dilakukan oleh pendongeng dalam menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah cerita kepada anak-anak serta lisan.

Di samping itu, *story telling* sangat bermanfaat bagi guru. Loban yang dikutip oleh (Aliyah, 2011) menyatakan bahwa *story telling* dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan daya kesadaran, memperluas imajinasi anak, orang tua, atau menggiatkan kegiatan *story telling* pada berbagai kesempatan.

Dalam hal ini, metode *story telling* merupakan metode yang tepat dalam memenuhi kebutuhan tersebut karena dalam cerita terdapat nilai-nilai yang dapat dikembangkan. Hal ini membuat penyosialisasian dapat lebih mudah diterima dan dimengerti sehingga pesan yang ingin dikomunikasikan dapat tercapai.

2.7 Mainan atau Kit sebagai Media Pembelajaran

Latuheru (1998) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Sebuah media dalam bentuk visual dinilai lebih mudah untuk dimengerti bagi anak kecil. Hal ini karena media dalam bentuk visual dapat diidentifikasi melalui panca indera yaitu dapat dilihat dan disentuh dikarenakan minat membaca pada anak-anak masih sangat kurang.

BAB III
DESKRIPSI PRODUK

3.1 Pengertian FLola Kit

FLola Kit mengandung huruf *F*, yang berarti *food* ‘makanan’ dan *Lola* yang berasal dari kata *kelola* yang merupakan sebuah mainan anak yang dikemas menjadi sebuah kit berbentuk persegi panjang. FLola Kit dirancang untuk memberikan sosialisasi mengenai *food bank* bagi anak-anak di Indonesia dalam menumbuhkan rasa kepedulian sosial sejak kecil.

FLola Kit diciptakan karena sosialisasi mengenai *food bank* dinilai masih kurang dan masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui *food bank*. Hal ini membuat sosialisasi terhadap anak-anak sangat penting karena pemahaman tentang kepedulian pada *food bank* akan lebih efektif jika dibangun sejak kecil.

Melalui FLola Kit para orang tua dan guru dapat menyosialisasikan gerakan *food bank* kepada anak-anak dengan cara memberikan narasi atau *story telling* mengenai *food bank* dan mendidik anak-anak untuk tidak membuang makanan. Nilai-nilai *story telling* yang dapat disampaikan antara lain:

1. kepedulian sosial dan
2. menghilangkan kebiasaan membuang makanan.

Dalam FLola Kit ini diciptakan 2 karakter yaitu Si Rangkayo dan Si Cungkring (Karakter Si Rangkayo dan Si Cungkring dapat dilihat pada Gambar-Lampiran 1). Dua karakter itu menyimbolkan 2 tipe masyarakat yang selalu kelebihan dan kekurangan makanan.

Selain itu, penanaman pengetahuan yang memiliki nilai-nilai positif akan sangat tepat diberikan kepada anak-anak, terutama jika materi disajikan dalam bentuk ilustrasi miniatur sehingga dapat menumbuhkan keinginan anak-anak untuk ingin bermain sekaligus tanpa sadar belajar.

3.2 Spesifikasi Produk

FLola Kit berbentuk kotak persegi panjang dan memiliki logo produk yang terdapat pada bagian tengah *cover* bertuliskan FLola Kit. Selanjutnya, pada bagian

luar kotak terdapat desain yang memiliki gambar makanan. Pada bagian dalam *cover* kotak terdapat pedoman atau ilustrasi singkat mengenai produk.

Sementara itu, pada bagian inti produk terdapat rumah oleh pihak yang memiliki makanan berlebih, lalu di tengah terdapat komunitas *food bank* yang berperan sebagai media untuk menerima donasi dan menyalurkan makanan kepada yang membutuhkan, lalu terdapat rumah oleh pihak yang menerima donasi dari *food bank.*

Adapun bahan yang digunakan dalam membuat produk ini adalah menggunakan papan duplex. Papan dilapisi ini dilapisi oleh karton berwarna biru. Selain itu, terdapat ilustrasi berupa rumah, mobil, dan makanan yang dicetak dalam produk tersebut yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan ilustrasi miniatur. (Produk FLola Kit dapat dilihat pada Gambar-Lampiran 2, Gambar-Lampiran 3, Gambar-Lampiran 4, Gambar-Lampiran 5, dan Gambar-Lampiran 6)

3.3 Desain Produk FLola Kit

FLola Kit memiliki desain berwarna biru untuk bagian samping luar produk dan putih untuk bagian *cover* produk. Warna biru merupakan warna universal yang universal karena kualitasnya yang serba guna. Warna biru juga sering diapresiasi untuk ketenangan dan kualitas harmoni yang berasosiasi dengan langit dan laut. Selain itu, warna putih dapat memberikan kesan yang cerah dan luas. Hal ini sesuai karena FLola Kit merupakan produk yang membutuhkan tatanan interior sehingga konsep penggunaan warna putih ini dinilai sangat cocok dan dapat menimbulkan kesan minimalis bagi produk.

Selain itu, penggunaan mainan untuk memenuhi kebutuhan ilustrasi miniatur dapat membuat anak-anak lebih mudah untuk menangkap materi yang disampaikan.

3.4 Penggunaan FLola Kit

Penggunaan FLola Kit dilakukan dengan memberikan *story telling* terhadap anak-anak melalui sebuah buku cerita. Dalam buku cerita tersebut terdapat 2 karakter utama, yaitu Si Rangkayo dan Si Cungkring. Buku cerita dibuat sesuai dengan alur yang ada pada FLola Kit. Dikisahkan keluarga Si

Rangkayo memiliki kebiasaan membuang-buang makanan dan terdapat keluarga Si Cungkring yang masih kekurangan makanan. Namun, keberadaan *food bank* berperan sebagai perantara antara keluarga Si Rangkayo dan Si Cungkring. FLola Kit juga dilengkapi dengan *Guidance* singkat pada *cover* bagian dalam produk. Pemberian *Guidance For Flola Kit* bertujuan agar orang tua dan guru mengetahui ilustrasi singkat mengenai produk. Selanjutnya, orang tua atau guru juga dapat bercerita mengenai kondisi kelaparan yang dikaitkan dengan gerakan *food bank* dan dapat diimplementasikan melalui gambaran produk. Penggunaan mainan ditujukan agar anak dapat menangkap dan belajar lebih mudah dan cepat.

3.5 Biaya Pembuatan FLola Kit

Perkiraan biaya untuk pembuatan FLola Kit adalah sebagai berikut.

No.	Bahan	Kuantitas	Harga	Total
1.	Papan duplex	2 buah	Rp 10.000,00	Rp 20.000,00
2.	Karton	1 lembar	Rp 10.000,00	Rp 10.000,00
3.	Maket mainan dari *art carton*: - Rumah –rumahan - Figur - Truk makanan - Mobil	1 set	Rp 25.000,00	Rp 25.000,00
4.	*Packaging*	1 set	Rp 15.000,00	Rp 15.000,00
	Jumlah			**Rp 70.000,00**

3.6 Sumber Pendanaan

Pendanaan untuk FLola Kit berasal dari sumber-sumber berikut.

1. Sponsor berupa dana yang merupakan salah satu CSR perusahaan seperti Indofood, Indomilk, McDonald's, Ultra Jaya Milk dan Orang Tua Grup. Adapun sponsor dari organisasi internasional/nasional seperti UNICEF, Food Bank of Indonesia, Kementerian Kesehatan, dan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (Bagan Kerja Sama Pendanaan dapat dilihat pada Gambar-Lampiran 7)
2. Sponsor berupa fasilitas/barang seperti Asia Pulp & Paper, Sinar Mas, Paper One, PT Aksara Grafika Pratama, dan Tiki.

BAB IV
PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Metode Pengujian

Dilakukan dua bentuk pengujian, yaitu (1) pengujian mengenai penilaian produk dan (2) pengujian keefektifan produk dalam mengidentifikasi perubahan perilaku pada anak-anak. Pengujian dilakukan pada hari Sabtu, 13 April 2019 di Rumah Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA), Jalan Tebet Barat Raya, RT.11/RW.7, Tebet, Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Pengujian penilaian produk dilakukan pada anak usia 5—10 tahun, yang terdiri atas 2 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Para responden itu diberikan penjelasan mengenai konten FLola Kit serta diberikan dongeng yang mengandung pesan moral yang berhubungan dengan pentingnya untuk berbagi makanan. Setelah itu, responden diberikan lima pertanyaan berikut ini yang berhubungan dengan produk dan penyampaian konten FLola Kit, lalu anak menjawab ya atau tidak.

1. Apakah kamu suka dengan gambar pada FLola Kit?
2. Apakah kamu suka dengan bentuk FLola Kit?
3. Apakah kamu suka dengan penyampaian isi FLola Kit?
4. Apakah kamu telah mengetahui cara bercerita melalui FLola Kit?
5. Apakah kamu mengerti pesan moral yang disampaikan melalui dongeng?

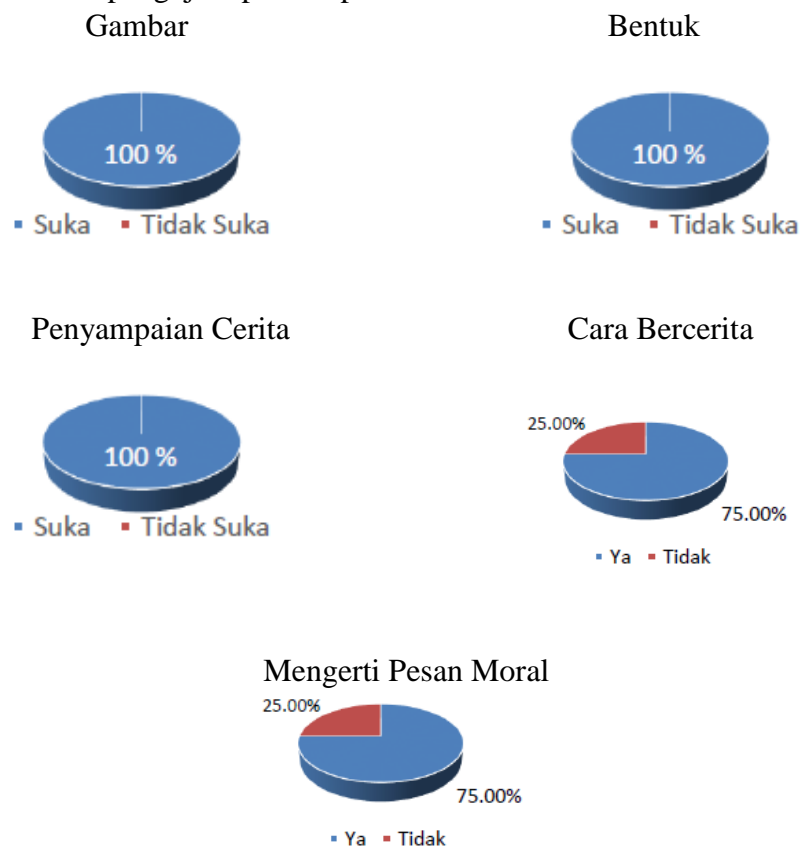
Pengujian selanjutnya adalah keefektifan produk dalam mengidentifikasi emosi serta mengontrol emosi anak. Subjek pengujian adalah satu orang anak perempuan berusia 8 tahun. Pengujian dilakukan dengan skenario alur sebagai berikut. Anak diberikan dongeng mengenai Si Rangkayo dan Si Cungkring dengan menggunakan FLola Kit. Kemudian penguji mengajarkan anak untuk melakukan cara penggunaan dalam FLola Kit, lalu penguji menanyakan pesan moral anak setelah dilakukan metode tersebut.

4.2 Indikator Keberhasilan Produk

Keberhasilan FLola Kit adalah ketika anak-anak dapat memahami penjelasan yang disampaikan oleh pengajar dan mampu melaksanakan setiap langkah atau alur dari produk ini karena anak sudah memahami urutan penggunaan produk sehingga anak telah memiliki pemahaman mengenai pihak-pihak yang terdapat pada kit.

Selain itu, indikator keberhasilan lewat produk ini dapat diukur dengan perilaku anak. Perilaku anak ini termasuk ketika anak-anak mulai mengimplementasikan perilaku yang terkait dengan *food bank* yaitu tidak membuang-buang makanan dan mulai memiliki keinginan untuk berbagi.

4.3 Hasil Pengujian Produk

Berikut hasil pengujian produk pada anak-anak berumur 5–10 tahun.

Gambar 5. Hasil Pengujian Produk

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Produk dinilai efektif dalam perubahan perilaku pada anak, yang teruji dari hasil pengujian. Penguji memperlihatkan FLola Kit dan anak-anak memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap bentuk dan gambar dari FLola Kit. Anak merasa mengerti ketika diberikan penjelasan mengenai penggunaan dan cerita dari FLola Kit. Anak dapat menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam FLola Kit setelah mendengar cerita yang disampaikan. Setelah anak diberikan *story telling* oleh penguji, anak mengatakan bahwa mereka dapat menceritakan ulang dongeng yang telah disampaikan dan mengerti makna pesan yang terkandung. (Bukti Hasil Pengujian Produk dapat dilihat pada Gambar-Lampiran 8, Gambar-Lampiran 9, Gambar-Lampiran 10, Gambar-Lampiran 11, dan Gambar-Lampiran 12)

4.4 Dampak Penggunaan FLola Kit

Dengan FLola Kit, kepedulian sosial pada anak dapat ditingkatkan melalui sosialisasi ilustrasi miniatur yang dinilai lebih mudah untuk dimengerti dan ditangkap oleh anak-anak. Selain itu, FLola Kit juga membantu gerakan *food bank* dapat dikenal lebih luas lagi sehingga mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan.

4.5 Strategi Pemasaran

Untuk mengimplementasikan ide ini dibutuhkan peran masyarakat agar ide ini dapat bermanfaat bagi masyarakat luas. Adapun langkah-langkah strategis untuk mengimplementasikan ide ini adalah:

a. meneliti kembali hasil dari pembuatan FLola Kit sebelum disosialisasikan kepada masyarakat;
b. melakukan sosialisasi kepada masyarakat dengan menggunakan media sosial, seperti laman web Instagram, Facebook, dan Youtube;
c. melakukan kampanye melalui penyebaran *flyer*, poster, dan informasi mengenai FLola Kit;
d. melakukan kerja sama dengan pemerintah;
e. mengajukan proposal sebanyak-banyaknya ke perusahaan untuk pendanaan;
f. bekerjasama sebanyak-banyaknya dengan sekolah.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kelaparan dan kekurangan gizi akibat kondisi pangan di Indonesia sudah sangat memprihatinkan. Akses yang tidak merata serta sistem politik dan ekonomi yang tidak adil menyebabkan jutaan orang menderita kekurangan gizi.

Food bank dipercaya menjadi salah satu wadah bagi masyarakat mendonasikan makanan dan mendistribusikannya kepada yang membutuhkan. Namun, kurangnya sosialisasi tentang *food bank* membuat penulis yakin bahwa menciptakan FLola Kit dapat mengubah situasi yang ada. FLola Kit merupakan sebuah mainan anak yang dikemas menjadi sebuah kit berbentuk persegi panjang, yang dirancang untuk memberikan sosialisasi mengenai *food bank* terhadap anak-anak di Indonesia dalam menumbuhkan rasa kepedulian sosial sejak kecil.

FLola Kit diciptakan berangkat dari pemikiran bahwa sosialisasi gerakan *food bank* terhadap anak-anak sangat penting mengingat bahwa pemahaman tentang kepedulian pada *food bank* akan lebih efektif jika dibangun sejak kecil.

Pada akhirnya, FLola Kit akan bermanfaat dalam membantu memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang *food bank* dan menumbuhkan sikap kepedulian sosial terhadap anak-anak sejak dini.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan penelitian, hal-hal lanjut yang diperlukan adalah

a. peran masyarakat untuk mendukung gerakan *food bank* di Indonesia;
b. peningkatan sosialisasi terhadap masyarakat, khususnya anak-anak, untuk memahami sistem *food bank*;
c. peningkatan sosialisasi terhadap masyarakat untuk menimbulkan kepedulian sosial dengan adanya FLola Kit;
d. penelitian lebih lanjut mengenai penanggulangan kelaparan dan kaitannya dengan *food bank* di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Aliyah. (2011). *Pengaruh Metode Storytelling dengan Media Panggung Boneka terhadap Peningkatan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Usia Dini (Tesis).* Bandung: Sekolah Pasca Sarjana, UPI Bandung.

Berner, M., & Brien, O. (2004). The shifting pattern of food security support; food stamp and food bank usage in North California. *Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly 33*, 655-672.

Food and Agriculture Organization. (2018). Diambil kembali dari FAO: http://www.fao.org/indonesia/en/

Global Hunger Index. (2018). Diambil kembali dari Global Hunger Index Web SIte: https://www.globalhungerindex.org/indonesia.html

Handforth *et al.* (2013). A qualitative study of nutrition-based initiatives at selected food banks in the feeding America network. *Journal of the Academy of Nutrition and Dietetics 113(3)*, 411-415.

Latuheru, J. D. (1998). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: APTIK.

Martins *et al*. (2011). Modelling the problem of food distribution by the Portuguese food bank. *International Journal of Mathematical Modelling and Numerical Optimisation 2(3)*, 313-341.

Mollier, L. (2015). SDG 2 End Hunger, Achieve Food Security And Improved Nutrition And Promote Sustainable Agriculture.

Mudrieq, S. H. (2014). Problematika Krisis Pangan Dunia dan Dampaknya Bagi Indonesia. *JURNAL ACADEMICA Fisip Untad*.

Notoatmodjo, S. (2011). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan.* Jakarta: Rineka Cipta.

Pilar L. Gonzalex-Torre, J. C. (2015). How is a food bank managed? *How is a food bank managed?*

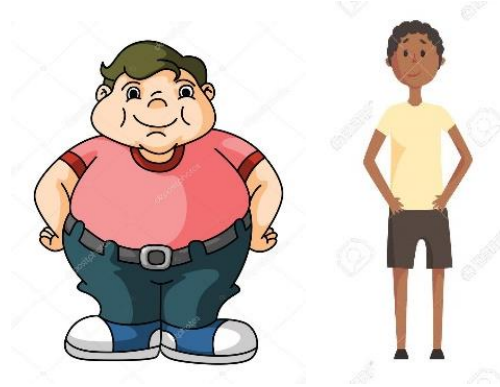
RM. (2018, October 16). Diambil kembali dari ParsToday Web Site: http://parstoday.com/id/radio/world-i63111-mewujudkan_dunia_zero_hunger

Schiffman, L. G., Kanuk, L. L., & Wisenbilt, J. (2010). *Consumer Behavior*. United States: Pearson Education.

Starkey *et al*. (1999). Nutrient intake of food bank users is related to frerquency of food bank use, household size, smoking, education, and country of birth. *The Journal of Nutrition 129(4)*, 883-889.

Suhardjo. (1989). *Sosio Budaya Gizi*. Bogor: IPB.

Tanziha, Ikeu *et al.* (2005). Analisis Determinan Kelaparan. *Media Gizi & Keluarga*, 14-23.

United Nations. (2015). Diambil kembali dari United Nations: https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/

Lampiran

Gambar-Lampiran 1. Karakter Si Rangkayo dan Si Cungkring

Gambar-Lampiran 2. Tampak Luar FLola Kit

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar-Lampiran 3. Tampak Dalam FLola Kit

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar-Lampiran 4. Rumah Si Rangkayo

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar-Lampiran 5. Rumah Si Cungkring

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar-Lampiran 6. Tampak Depan FLola Kit

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

KERJASAMA PENDANAAN

Sumber Pendanaan (CSR)

- Dana : uang tunai
- Fasilitas : barang, biaya percetakan, biaya pengiriman

Endorsement

- Surat Dukungan yang ditujukan kepada instansi lain untuk memberikan sponsorship
- Dana

Organisasi Internasional
Perusahaan Swasta/
BUMN

Foodbank Indonesia
Kementerian

Gambar-Lampiran 7. Bagan Kerja Sama Pendanaan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar-Lampiran 8. Pengujian Penilaian Produk

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar-Lampiran 9. Pengujian Penilaian Produk

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar-Lampiran 10. Pengujian Keefektifan Produk

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar-Lampiran 11. Pengujian Keefektifan Produk

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar-Lampiran 12. Pengujian Keefektifan Produk

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)